

Содержание структуры ценностно-смысловой сферы студентов педагогических вузов России и Украины на данном этапе имеет ряд различий, однако, в целом полученные результаты свидетельствуют об адаптированности респондентов в происходящим изменениям.

### **Литература**

1. Вишневский, Ю.Р. Практикум по социологии молодежи. Москва: Институт социологии РАН, 1997.
2. Иконникова, С.Н. Хронотоп культуры как основа диалога поколений // Культура. Серия «Мыслители». – 2001. – №5. – С. 69-74.
3. Кон, И.С. Социология личности. Москва: Политиздат, 1967.
4. Леонтьев, Д.А. Методика изучения ценностных ориентаций. Москва: Смысл, 1992.
5. Леонтьев, Д.А. Психология смысла: природа, строение и динамика смысловой реальности. Москва: Смысл, 1999.
6. Лисовский, В.Т. Духовный мир и ценностные ориентации молодежи России. Санкт-Петербург: СПб, 2004.
7. Мазурчук, Е.О., Мазурчук, Н.И. Сравнительный анализ ценностно-смысловой сферы студентов стран СНГ (на примере России и Украины) // Педагогическое образование в России. – 2012. – № 6. – С.189-194.
8. Мясищев, В.Н. Психология отношений. Москва: МПСИ, 2005.
9. Омельченко, Е.Л. Молодежь: Открытый вопрос. Ульяновск: Симбирская книга, 2004.
10. Психологический словарь. Ростов-на-Дону: Феникс, 2009.
11. Розов, Н.С. Ценности в проблемном мире: философские основания и социальные приложения конструктивной аксиологии. Новосибирск: НГУ, 2008.
12. Рубинштейн, М.М. О смысле жизни. Труды по философии ценности, теории образования и университетскому вопросу. Москва, М.: Территория будущего, 2008.
13. Слободчиков, В.И., Исаев, Е.И. Основные ступени развития субъектности человека. Москва: Школьная Пресса, 2000.
14. Философский словарь. Москва: Политиздат, 1991.
15. Шаров, А.С. Система ценностных ориентаций как психологический механизм регуляции жизнедеятельности человек. Новосибирск, 2000.

УДК 378.147

**О.В. Макеева, к.ф.-м.н.,  
Г.Г. Абдреева, Ю.А. Микацадзе, А.И. Шафигуллина,  
Ульяновский государственный педагогический университет имени И.Н.Ульянова  
Ульяновск, Россия**

### **ОСВОЕНИЕ ПРАКТИКИ ИГРОВОГО ОБУЧЕНИЯ В ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ МАГИСТРАТУРЕ (ОПЫТ РАЗРАБОТКИ И ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ОРИГИНАЛЬНОЙ ДИДАКТИЧЕСКОЙ ИГРЫ)**

**Аннотация.** Анализируется опыт учебной деятельности по освоению практики игрового обучения на этапах разработки, использования и продвижения игрового контента магистрантами профиля «Методология математического образования» в ФГБОУ ВО УлГПУ имени. И.Н. Ульянова.

**Ключевые слова:** педагогическая магистратура, интегративный подход в предметной подготовке учителя, игровое обучение.

## MASTERING GAMING PRACTICES OF EDUCATION IN TEACHING MASTER (EXPERIENCE IN THE DEVELOPMENT AND USE OF ORIGINAL EDUCATIONAL GAMES)

**Abstract.** *The experience of educational activity on mastering of practice of game training at the stages of development, use and promotion of game content by undergraduates of the profile "Methodology of mathematical education" in UISPU is analyzed.*

**Keywords:** *pedagogical magistracy, integrative approach to teacher's subject training, game training.*

Магистратура является второй ступенью высшего образования. По сравнению с бакалавриатом она а priori должна предоставлять студентам реальную возможность как для более глубокого освоения теоретических знаний по выбранной специализации, так и для формирования более разнообразных практических умений и навыков. Не стоит забывать и об индивидуальных образовательных траекториях, которые в условиях обучения магистрантов имеют конкретные обоснования: и на уровне личностных запросов, и в связи с уже сложившимися или наметившимися у большинства студентов трудовыми отношениями. Следовательно, содержание образования магистратуры, естественно продолжая и дополняя программы бакалавриата, должно иметь и принципиальные отличия, в том числе и в отношении форматов учебной работы. Эта позиция авторов сформировалась в процессе их взаимодействия (преподавания и обучения) в педагогической магистратуре профиля «Методология математического образования».

Возможность обучения в магистратуре по направлению подготовки «Педагогическое образование» на базе бакалавриата не обязательно педагогической направленности естественно вносит корректировки в содержание учебных программ. Но идея образовательной линии как разворачивающейся спирали, каждый виток которой не формально дублирует предыдущий, а действительно сообщает студенту новый потенциал и выводит на новый уровень профессиональной позиции, профессионального кругозора, профессиональных запросов и потребностей, наглядно отражает отношение авторов к образовательному пространству их взаимодействия. Например, изучение некоторой педагогической техники на уровне бакалавриата может осуществляться в режиме знакомства с её ключевыми теоретическими положениями и упражнениями в применении и освоении готовых методических материалов. Магистратура же должна обеспечивать студентам большее погружение в идеологию педагогической конструкции, а, следовательно, более осмысленное и ответственное её использование. Авторы считают, что такую возможность создаёт **творческая работа по самостоятельному инициированию, проектированию, разработке и апробации содержания образовательного контента и его формата**. Интересный опыт деятельности такого рода был получен авторами в процессе осмысления и освоения техники игрового обучения.

Игровая форма обучения не является традиционной для отечественной системы образования. Достаточно часто практикующие педагоги применяют игры хаотично, а потому неэффективно. Хотя стоит заметить, что феномен обучения в игре достаточно детально исследуется в психологической, педагогической и методической литературе. Являясь отдыхом и развлечением, игра способна перерасти в обучение и творчество. Место и роль игровой технологии в учебном процессе, сочетание элементов игры и учения во многом зависят от понимания учителем функций педагогических игр [5].

Профессиональное отношение к технике игрового обучения может сформироваться лишь в процессе собственного педагогического опыта. Приобретение такого опыта возможно и в ходе учебной деятельности в рамках предметной педагогической магистратуры. По замыслу кураторов проекта погружение в проблемное поле материала должно обеспечиваться специфическим, оригинальным форматом работы. Поэтому в процессе освоения дисциплины по выбору «Методика популяризации математических знаний» был проведен эксперимент, интегрирующий у студентов опыт просветительской деятельности и освоения техники игрового обучения.

Внешним поводом к началу работы послужило проведение в УлГПУ Всероссийского студенческого фестиваля образовательных игр «Игробанк» [3], приуроченного к 85-летию юбилею вуза. Руководители предложили студентам участвовать в проекте и поставили довольно сложную и нетривиальную задачу: придумать оригинальный авторский игровой формат, естественно сочетающий характер игровых операций и содержание игрового (обучающего) контента, причём в качестве одной из ключевых функций игры предполагалась популяризация математического знания. Первая трудность, возникшая по ходу работы, преодоление которой можно рассматривать как важный практический опыт, – это неудача всех попыток решить поставленную задачу вплоть до момента уточнения целевой аудитории и выбора содержания дидактического материала игры. При этом в итоге предполагаемый контингент участников игры и математическое содержание продукта были выбраны не формально, а предложены одним из руководителей проекта исходя из потребностей его собственной педагогической практики в 10-м университетском классе УлГПУ [1], т.е. были абсолютно реальны и востребованы.

Последующая работа, связанная с осмыслением целей игры и выбором её названия, разработкой формата и дизайна игровой конструкции, осуществлялась коллективно на аудиторных занятиях в режиме учебной мастерской с использованием приёма «мозгового штурма» совместно преподавателями и студентами. Этот этап работы имел свои трудности. Выработка единого общего решения для достаточно многочисленной команды (в работе принимали участие 12 студентов и 2 преподавателя) была непростой задачей. Атмосфера творческой студии, в которой проходил данный этап проекта, требовала значительных навыков коммуникации и саморегуляции коллектива.

В ходе обсуждений были названы следующие основные направления работы:

- выделение и формулировка дидактических целей и задач игры;
- разработка игрового действия и формулировка правил игры;
- проектирование дизайна игры;
- реализация игровой конструкции (в виде сайта);
- наполнение игры содержанием (составление заданий).

Студенты, организовав микрогруппы, принимали участие в решении одной или нескольких задач по своему усмотрению. Значительность объёма работы требовала использования внеаудиторного времени, а, следовательно, распределения поручений и координации действий с последующим контролем со стороны руководителей.

Результатом этой трудоёмкой, но весьма познавательной и интересной, очевидно, нетрадиционной деятельности стала авторская игра «Тригоникус», адресованная учащимся 10-х классов. Она направлена на формирование навыков оперирования с числовой окружностью и вычисления с ее помощью значений тригонометрических функций, на знакомство с историей развития и приложениями тригонометрии. Игра позволяет в занимательной форме освоить элементы полярной системы координат. Оригинальное сочетание формата игровой платформы, характера игровых действий и содержания дидактического материала создаёт уникальное образовательное мини-пространство игры.

Целями игры являются:

1. в предметном направлении:
  - приобретение навыков работы в полярной системе координат;
  - овладение навыком оперирования единичной окружностью и вычисления с ее помощью значений тригонометрических функций;
2. в метапредметном направлении:
  - формирование представлений о дополнительных возможностях координатного метода при работе с плоскими объектами;
  - формирование представлений о многообразии практических приложений тригонометрии;
  - расширение математического кругозора в области истории развития тригонометрии;
  - формирование критичности мышления через самоконтроль при вычислении значений тригонометрических функций с помощью наглядной модели единичной окружности;
  - создание условий для развития умений принимать групповые решения в экстремальной ситуации ограниченного времени с учётом возможных рисков и их последствий.
3. в направлении личностного развития:
  - создание условий для развития логического мышления через демонстрацию возможности свернуть этапы ориентировочной основы умственного действия «вычисление значения тригонометрической функции» с помощью модели числовой окружности;
  - создание ситуации, в которой каждый участник несёт персональную ответственность за результат команды в игре.

Презентация и апробация игры в рамках фестиваля «Игробанк» стали для магистрантов опытом «промоушена» интеллектуальной собственности на уровне вуза [3,4]. Кроме того игра была проведена среди 10-х университетских классов УлГПУ филологического, химико-биологического и физико-математического профиля. Был получен не только опыт проведения массового мероприятия, ориентированного на популяризацию математики, но и опыт критического анализа такого мероприятия. Были выявлены и впоследствии устранены некоторые недоработки игры, внесены корректировки и проведены усовершенствования её конструкции (содержательной и технической).

В целом работа над проектом оказалась успешной. У студентов сформировалось неформальное практикоориентированное представление об особенностях механизма игрового обучения и о том, как эта техника может применяться в контексте математического просвещения. Однако чётко обозначился значительный разрыв между уровнем подготовки выпускника бакалавриата и требованиями, которые предъявляются к практикующему мультикультурному учителю. Стоит отметить, что одним из условий решения этой проблемы можно считать создание в педагогическом вузе среды, благоприятной для реализации интегративных педагогических событий и проектов [1,2] – своеобразных точек роста личностных и профессиональных качеств всех субъектов, участвующих в формировании образовательного пространства.

В завершении приведём краткую аннотацию основных этапов проекта, выделяя возможные образовательные результаты участия в нём.

Основное содержание проекта.

Краткосрочный проект:

- разработка оригинальной игровой конструкции, ориентированной на популяризацию математики;
- презентация и апробация конструкции;
- самооценка и взаимооценка полученного продукта и личного опыта участия в работе.

Этапы работы.

1. Ориентировочный этап. Получение задания.
2. Этап погружения. Осмысление и первичное описание содержания продукта.
3. Конструктивный этап. Разработка продукта (содержания игры; игрового конструктора).
4. Презентационный этап. Представление продукта. Проведение игры.
5. Этап рефлексии. Анализ игрового мероприятия. Анализ содержательной и технической составляющей игры. Усовершенствование продукта.

Предполагаемые образовательные результаты.

1. Предметные:

- систематизация и углубление знаний в области математики и истории математики (тема «Тригонометрия»);
- углубление представлений о корректности формулировок математических задач и взаимосвязи различных разделов математики;
- развитие навыков Web-программирования (HTML, CSS, Java Script);
- формирование навыка структурирования и описания оригинального образовательного математического контента на языке предметной области «Педагогика».

2. Метапредметные:

- a) коммуникативные:
  - формирование лидерских качеств и навыков организации и планирования сотрудничества;
  - формирование умений грамотно и четко формулировать и выражать свои мысли;
  - умение разрешать конфликты;
- b) регулятивные:
  - формирование умений ставить цели работы, планировать деятельность и прогнозировать результаты;
  - развитие навыков контроля, коррекции и оценки своей деятельности;
- c) познавательные:
  - развитие навыков применения методов исследования (анализ, синтез, классификация, обобщение и т.д.) в игровой деятельности;

3. Личностные:

- создание прецедента совмещения двух мыследеятельностных позиций: «учитель - ученик»;
- получения опыта рефлексии собственного образовательного творческого продукта;
- получение опыта конструирования нового содержания образования (опыта разработки, презентации и применения оригинального игрового контента математического содержания ориентированного на популяризацию знания);
- получение опыта творческой групповой коммуникации и возможности развития организаторских и лидерских качеств.

Уникальная возможность проследить полный цикл разработки образовательного продукта – от обсуждения замысла до реального исполнения; возможность установления обратной связи между авторами и адресатами игрового контента; возможность придумывать, разрабатывать и осваивать оригинальные игровые конструкции; опыт самостоятельной индивидуальной, групповой и коллективной работы; неординарная возможность проявления творческих способностей, по достоинству оценены всеми участниками проекта «Тригоникус».

### **Литература**

1. Волкова Н.А., Куренёва Т.Н., Макеева О.В., Фолиадова Е.В. Университетские классы как пространство формирования профессиональных компетенций студентов УлГПУ // Стандартизация математического образования: проблемы внедрения и оценка эффективности. Материалы XXXV Международного научного семинара преподавателей математики и информатики университетов и педагогических вузов (22–24 сентября 2016 года, Ульяновск, Россия). – Ульяновск: УлГПУ, 2016. – С. 262-264.
2. Волкова Н.А., Макеева О.В. Фолиадова Е.В. О метапредметном компоненте внеаудиторной самостоятельной работы педагогического бакалавриата математического профиля // Концепция развития математического образования: проблемы и пути реализации: Материалы XXXIV научного семинара преподавателей математики и информатики университетов и педагогических вузов (25-27 сентября 2015 года, Калуга, Россия). – Москва: Издательство: ООО «ТРП», 2015. - С. 272-275.
3. Игробанк: обучаем играя: материалы Всероссийского студенческого фестиваля образовательных игр «Игробанк» (26 октября 2017 года) / под ред. Сафуковой Н.Н., Николаевой И.А., Белозёровой Л.А., Долговой О.А. – Ульяновск: ФГБОУ ВО «УлГПУ им.И.Н. Ульянова», 2017. – С. 9-13.
4. Интеллектуальная игра «Тригоникус» познакомила учащихся 10-х университетских классов с историей развития и приложениями тригонометрии: [Электронный ресурс] // УлГПУ имени И.Н. Ульянова (Новости, 15.12.2017). — URL <http://www.ulspu.ru/sveden/news/7954/>.
5. Михайленко Т. М. Игровые технологии как вид педагогических технологий [Текст] // Педагогика: традиции и инновации: материалы Междунар. науч. конф. (г. Челябинск, октябрь 2011 г.).Т. I. — Челябинск: Два комсомольца, 2011. – С. 140-146. — URL <https://moluch.ru/conf/ped/archive/19/1084/>.

УДК 376

**В.Г. Максимчук, к.п.н., доцент,  
Кишинёвский государственный педагогический университет,  
Кишинёв, Республика Молдова**

### **ПРОБЛЕМА ШКОЛЬНОЙ ИНТЕГРАЦИИ ДЕТЕЙ С МНОЖЕСТВЕННЫМИ НАРУШЕНИЯМИ В РАЗВИТИИ В РЕСПУБЛИКЕ МОЛДОВА**

**Аннотация.** В статье рассматриваются основные проблемы школьной интеграции детей с множественными нарушениями в Республике Молдова. Анализируются основные проблемы, с которыми сталкивается данная категория детей в современных условиях реформирования системы образования.

**Ключевые слова:** множественные нарушения, школьная интеграция, реформирование, специальное образование.

**Maximciuc V.G., Dr. PhD Associate professor,  
Chisinau State Pedagogical University,  
Chisinau, Republic Of Moldova**

### **THE PROBLEM OF SCHOOL INTEGRATION OF CHILDREN WITH MULTIPLE IMPAIRMENT IN REPUBLIC OF MOLDOVA**

**Abstract:** The article deals with the problems of school integration of children with multiple disabilities in the Republic of Moldova. The main problems are analyzed, which face this category of children in modern conditions of reforming.

**Keywords:** multiple impairment, school integration, reforming, special education.